# Волшебные предметы для жреца

**+1 Священный символ**

*Чудесный предмет, Редкий, Требуется настройка Жрецом*

Жрец, настроенный на этот священный символ и использующий его как фокусировку заклинаний имеет +1 к атаке и +1 урону от заклинаний.

**Кубок чистоты**

*Чудесный предмет, Редкий, Требуется настройка Жрецом*

Жрец настроенный на кубок, может благословить воду, налитую в него. Вода, благословленная таким образом, становится очищенной от болезней и кристально чистой. Существа, пьющие из бокала, излечиваются от всех болезней, которыми они заражены.

**Блаженная звезда приливов**

*Моргерштерн, Редкий, Требуется настройка Жрецом*

Этот моргерштерн покрыт святой водой, которая волшебным образом постоянно течет от коралловых узоров в оглавлении оружия вплоть до спиральных конических шипов, украшающих его. Святая вода не капает, если им не размахивать, и пролитая святая вода исчезает на месте падения. Оружие наносит дополнительно 1d4 ед. урона нежити и исчадиям, даже тем, которые имеют иммунитет или сопротивление к урону кислотой.

**Цензор Божественности**

*Чудесный предмет, Необычный, Требуется настройка Жрецом*

Один раз в день, сжигая ладан в цензоре и махая рукой, жрец может увеличить сложность спасброска одной из своих способностей божественного канала на 1.

**Благовония мирного отдыха**

*Чудесный предмет, общий*

Существа, отдыхающие в пределах 60 футов, в то время как этот ладан горит, может бросить одну дополнительную кость хитов в дополнение к любому количеству костей потраченных на излечение.

**Молитвенные бусины отзыва**

*Чудесный Предмет, Необычный, Требуется настройка Жрецом*

Когда вы молитесь своему божеству и беребираете эти бусы пальцами, вы можете телепортировать себя и до 9 союзников в ближайший храм вашего божества по истечению 1 минуты. Эта способность срабатывает один раз до того, как бусины исчезнут в легком мерцании света. Существо должно настроиться на этот предмет, молясь в храме своего божества в течение длительного отдыха.

**Святыня**

*Чудесный предмет, Разная редкость, Требуется настройка Жрецом*

Формы святынь сильно различаются. Они могут быть костями или одеждой святых или известными религиозными фигурами или историческими памятниками из вашей религии и могут быть не украшенными или внутри сложного сосуда или сундука размер которого позволяет вам его переносить. Святыня может иметь одну или несколько способностей, основанных на её редкости:

Редкий: Святыня может сотворить Малое Восстановление на существо, которое касается её один раз в день. Объектом пассивно излучается дневной свет на расстоянии до 30 футов и тусклый свет ещё на 30 футов.

Очень редкий: Святыня обладает способностями редкой святыни. Кроме того, святыня может предоставить существу, которое касается её, эффект, подобный заклинанию Благословения, в течение 1 часа один раз в день. Эта способность не складывается с другими заклинаниями Благословения. Существа в пределах 30 футов от святыни также не могут испугаться.

Легендарный: Святыня обладает способностями редкой и очень редкой святыни. Кроме того, святыня может использовать исцеление на существе, которое касается её один раз в день, а существа, убитые в пределах 60 футов от святыни, не могут быть превращены в нежить.

**Книга Боккоба**

*Чудесный предмет, Редкий, Требуется настройка*

Сосредоточенное изучения этой книги дает настроенному пользователю +1 бонус на проверку магии и религии. Книга может также использоваться раз в неделю, чтобы наложить заклинание Общение.

**Изысканная мантия Кореллона Ларетиана**

*Чудесный предмет, Редкий, Требуется настройка*

Этот предмет не может быть настроен на дроу, орка или полуорка; Расы, презираемые Кореллоном Ларетианом. Плащ можно использовать один раз в день, чтобы окутать настроенное существо в неземной красоте. Все существа в радиусе 60 футов, которые могут видеть существо, должны сделать спасбросок Харизмы со сложностью 13. Злые существа при провале получают состояние Испуг и становятся ослеплены на 1d4 + 1 раунд. Не злые, не добрые существа при провале получают состояние Испуг и становятся ослеплены на 1 раунд. Добрые существа при провале не получают никаких неблагоприятных эффектов.

**Роющая Стрела Груумша**

*Любая стрела или болт, Необычная, Требуется настройка*

Эльфы не могут настроиться на этот предмет; Раса, презираемая Груумшем. Эта стрела имеет наконечник из красного камня с вырезанным в нем глазом. Стержень имеет такую же текстуру, как у крысы. Когда стрела попадает в существо с различимой анатомией, она превращается в бешеную крысу, которая вгрызается в глубь пораженного существа. Крыса наносит 1d6 урона в начале каждого хода существа, пока оно не разорвет её успешной проверкой Силы со сложностью 11 или нанесением 5 хитов повреждений.

**Коготь Нерулла**

*Жезл, Необычный, Требуется настройка*

Это легкое скелетообразное предплечье имеет указательный палец, покрытый иссохшей кровью. Когда произносится командное слово и жезл указывается на живое существо большого размера или меньше на расстоянии до 30 футов, с земли возникают руки скелетов и хватаются за существо, удерживая его на месте в течение 1 минуты. Существо должно сделать спасбросок Ловкости со сложностью 15, чтобы уклониться от появившихся рук или спасбросок Силы со сложность 16, чтобы вырваться из них. Жезл можно использовать таким образом один раз в день.

**Рукав господства Хекстора**

**Чудесный предмет, Редкий, Требуется настройка**

Черная железная шипованная перчатка, которая смазана кровью и потом. Один раз в день вы можете сжать перчатку в кулак перед собой. Вы можете наложить Приказ в качестве бонусного действия, выбрав существо, которое может слышать и видеть вас в пределах 60 футов. Каждый раунд, в котором вы поддерживаете концентрацию, и удерживайте свой кулак в течение 1 минуты, вы можете снова направить команду в качестве бонусного действия, но вы должны быть нацелены на одно и то же существо с каждым раундом. В то время как ваш кулак сжимается таким образом, вы не можете использовать его для других действий, таких как нападение или удержание вещей.

**Шипованная броня Обад-Хая**

*Броня, Редкий, Требуется настройка*

Брошь, которая выглядит как амулет из листьев, веток и цветов, которая могет быть прикреплена к вашей одежде. Когда произносится командное слово, он быстро растет, чтобы покрыть ваше тело в форме, подходящей брони из тернистой лозы. Броня изменяет ваш базовый КД на 17 (без бонуса Ловкости). Существа, которые касаются вас или наносят вам обычную или невооруженную атаку ближнего боя, получают 1d6 колющего урона. Броня увядает и умирает, когда кмандное слово произносится вновь но брошь остается неповрежденной, чтобы ее снова использовать.

**Рубиновый кинжал Ви Джас**

*Кинжал, Очень редкий, Требуется настройка Жрецом*

Этот +1 кинжал сделан из осколка большого магического рубина и имеет замысловатую золотую рукоятку. Когда живое существо убито этим кинжалом, его душа покидает свое тело, воспламеняется и взымается к ближайшему врагу в пределах 30 футов, нанося 7d6 урона от огня, прежде чем отправиться в загробную жизнь. Существо, которое преуспевает в спасбросоке ловкости со сложностью 15, получает только половину этого урона.

**Сосуд Векны**

*Чудесный предмет, Необычный*

Череп гуманоида, который потерял левый глаз. Когда в лицо черепа шепчется тайна, мысль, или воспоминание его глазное гнездо начинаетс светиться крошечной точкой зеленого света. Существо, которое шептало в сосуд, полностью забывает о своей мысли, воспоминании или тайне и не может вспомнить об этом даже магическими средствами. Как если бы оно никогда не знало этого и ему запрещено думать об этом в дальнейшем. Существо, которое шепчет командное слово на сосуд с таким свечением внутри него, узнает секрет, находящийся внутри, опустошая сосуд вновь. Уничтожение сосуда Векны с тайной, хранящейся в нем, не восстанавливает воспоминания первоначального существа.

**Благословенные семена Йондаллы**

*Чудесный предмет, Необычный*

Эти простые семена появляются в сумке с изображением святого символа Йондаллы на внешней стороне. Сумка обычно содержит 2d4 + 1 семян при её обнаружении. Когда одно из семян выбрасывается на клочок земли размером не менее 5 футов в диаметре, оно быстро превращается в полноценное дерево в течение одного раунда. Дерево диаметром около 4 футов и высотой 60 футов. Восхождение на такое дерево требует проверки Атлетики или Акробатики со сложностью 12.

**Молот Морадина**

*Чудесный предмет, Редкий, Требуется настройка*

Этот предмет можно использовать как боевой молот. Если он настроен на дварфа, он вместо этого рассматривается как боевой молот +1. Один раз в день молот можно использовать для ремонта куба до 10 футов любого предмета из металла или камня. В качестве альтернативы, его можно использовать для литья заготовок, но только на камне или металлическом материале.

**Желз Гарла  Глиттерголда**

*Жезл, Необычный, Требуется настройка*

Этот золотой жезл можно использовать один раз в день, чтобы указать его владельцу в направлении самой большой коллекции богатства (в драгоценных камнях и / или минералах) в пределах 500 футов.

**Рог Элонны**

*Чудесный предмет, Очень редкий, Требуется настройка не злым Жрецом, Друидом, Паладином или Рейнджером*

Этот спиралевидный белый рог можно взорвать, чтобы вызвать Единорога. Единорог верно служит и будет сражаться за существо, к которому он настроен, но если его попросят совершить злой поступок, он исчезнет, и рог раскрошится на куски. Единорог не может использовать заклинание «Телепорт» и не может использовать свои Легендарные действия, будучи вызванным таким образом. Когда единорог убит, он вместо этого исчезает, возвращаясь туда, откуда его вызвали. Рог можно использовать только во время новой луны (раз в месяц), и только один единорог может быть вызван одновременно.